



UBISOFT® MET A JOUR SES OBJECTIFS FINANCIERS ET SON CALENDRIER DE JEUX POUR L'EXERCICE 2019-20

Communication des premiers objectifs pour l'exercice 2020-21

Paris, le 24 octobre 2019 – Ubisoft annonce revoir ses objectifs financiers et son calendrier de lancement de jeux pour l'exercice 2019-20. Le groupe communique par ailleurs ses premiers objectifs pour l'exercice 2020-21.

Révision des objectifs pour l'exercice 2019-20 et du calendrier de sorties

Le groupe révisé à la baisse ses objectifs pour l'exercice 2019-20 et s'attend désormais à un net bookings d'environ 1 450 M€ et un résultat opérationnel non-IFRS compris entre 20 M€ et 50 M€ (comparés à un net bookings d'environ 2 185 M€ et un résultat opérationnel non-IFRS d'environ 480 M€ communiqués précédemment).

Ces ajustements sont la conséquence de :

- La forte révision à la baisse des revenus attendus de Ghost Recon Breakpoint®, et dans une moindre mesure de ceux de The Division® 2.
- La décision d'accroître la durée de développement de Gods & Monsters™, Rainbow Six® Quarantine et Watch_Dogs® Legion, qui sortiront désormais sur l'exercice 2020-21.

Premiers objectifs pour l'exercice 2020-21

En raison des lancements de Gods & Monsters, Rainbow Six Quarantine et Watch_Dogs Legion sur 2020-21, la Société prévoit un calendrier de sorties très fourni avec 5 jeux AAA sur l'exercice. En conséquence, Ubisoft attend un net bookings d'environ 2 600 M€ et un résultat opérationnel non-IFRS d'environ 600 M€ sur 2020-21.

Yves Guillemot, Président Directeur Général, a déclaré "Notre exécution sur ces dernières années nous a permis de lancer de nombreux titres de très grande qualité, de construire un portefeuille de franchises diversifiées et de réussir notre transformation digitale. Nous avons fortement progressé sur PC, en Asie et dans l'esports et avons développé notre plateforme Uplay. Nous pouvons nous appuyer sur un back catalogue très robuste, à nouveau supérieur à nos attentes au deuxième trimestre, avec notamment les remarquables dynamiques de Rainbow Six Siege et d'Assassin's Creed Odyssey.

Cependant, nous n'avons pas su capitaliser sur le potentiel de nos deux derniers lancements AAA. Concernant Ghost Recon Breakpoint, alors que de l'E3 à la Gamescom en passant par les previews et nos derniers playtests internes la qualité du jeu semblait se confirmer, la réception critique et les ventes sur les premières semaines ont été très décevantes. Comme nous l'avons fait à maintes reprises par le passé, nous allons soutenir le jeu et rester à l'écoute de la communauté pour y apporter les améliorations nécessaires.

A ce stade, nous avons identifié 3 éléments principaux pour expliquer cette contre-performance :

1. Il est plus difficile de créer de l'intérêt pour des suites de jeux Live multijoueurs, quand les précédentes itérations ont bénéficié d'une expérience optimisée sur plusieurs années. En conséquence, il est nécessaire que les suites de jeux Live soient plus espacées dans le temps.
2. Notre stratégie d'introduire des innovations dans le gameplay de nos jeux a eu un impact très positif sur nos marques. Pour convaincre les joueurs, ces innovations doivent être parfaitement implémentées afin d'offrir une expérience optimale. Ce n'est pas encore suffisamment le cas sur Ghost Recon Breakpoint. Si le changement de formule a été très apprécié par certains joueurs avec un temps de jeu moyen par jour et par joueur de plus de 3h, il a également été fortement rejeté par une partie importante de la communauté.
3. Ghost Recon Breakpoint n'est pas venu avec suffisamment d'éléments de différenciation, et cela a nui à la mise en valeur de ses qualités intrinsèques.

Nous nous attaquons à ces problèmes de front. Nous avons déjà commencé à mettre en place des changements significatifs dans nos processus de production et nous sommes confiants dans notre capacité à réussir ces évolutions, comme nous l'avons fait avec succès à plusieurs reprises par le passé.

Dans ce contexte global, nous avons pris la décision de décaler Gods & Monsters, Rainbow Six Quarantine et Watch_Dogs Legion sur l'exercice 2020-21 afin de donner plus de temps de développement aux équipes. Ces jeux ont une identité forte et un potentiel élevé. Nous souhaitons néanmoins nous assurer que les innovations que nous apportons seront parfaitement implémentées pour une expérience optimale. Cela a un impact très significatif sur les résultats financiers de l'exercice en cours et va à l'encontre de nos succès récents dans la construction d'un modèle de développement plus stable. Pour autant, cette décision est en adéquation avec notre stratégie de maximiser la valeur future de nos marques et de renforcer les bénéfices long termes pour nos employés, nos joueurs et nos actionnaires. Nous en attendons un impact positif sur notre performance financière dès l'exercice 2020-21.

Nous sommes idéalement positionnés pour bénéficier de la forte expansion de l'industrie, en évolution constante. Nous investissons pour développer nos franchises et le PRI, pour saisir le potentiel du segment mobile, pour accélérer en Asie et sur l'esports et pour tirer profit de la détention de nos marques dans le contexte de l'arrivée du streaming et de la multiplication des plateformes. Ces opportunités sont autant de moteurs puissants de la future croissance de nos revenus et de notre rentabilité sur les prochaines années."

Conférence téléphonique

Le groupe tiendra ce jour, 24 octobre 2019, une conférence téléphonique à 18h15 heure de Paris / 12h15 heure de New York.

Celle-ci sera accessible en direct et en différé au lien suivant :

<https://edge.media-server.com/mmc/p/cvpz9vy9>

Prochaine publication

Comme prévu, les résultats semestriels du groupe pour l'exercice 2019-20 revus par les Commissaires aux Comptes seront publiés le 30 octobre 2019, après fermeture de la bourse.

Contacts

Communication financière

Jean-Benoît Roquette
Directeur de la Communication Financière
+ 33 1 48 18 52 39
Jean-benoit.roquette@ubisoft.com

Julien Brosillon
Responsable Relations Investisseurs Senior
+ 33 1 73 30 11 97
Julien.brosillon@ubisoft.com

Relations Presse

Emmanuel Carré
Attaché de Presse
+ 33 1 48 18 50 91
Emmanuel.carre@ubisoft.com

Disclaimer

Ce communiqué peut contenir des données financières estimées, des informations sur des projets et opérations futurs, ou sur des performances financières à venir. Ces éléments de projection sont donnés à titre d'objectifs. Ils sont soumis aux risques et incertitudes des marchés et peuvent varier considérablement par rapport aux résultats effectifs qui seront publiés. Les données financières estimées ont été présentées au Conseil d'Administration du 23 octobre 2019 et n'ont pas été revues par les Commissaires aux comptes. (Des informations complémentaires figurent dans le dernier Document de Référence d'Ubisoft, déposé le 7 juin 2019 auprès de l'Autorité des marchés financiers).

À propos d'Ubisoft

Ubisoft figure parmi les leaders mondiaux de la création, édition et distribution de jeux vidéo et de services interactifs. Le groupe possède un riche portefeuille de marques de renommée internationale telles que Assassin's Creed, Far Cry, For Honor, Just Dance, Watch_Dogs ou encore la série de jeux vidéo Tom Clancy dont Ghost Recon, Rainbow Six et The Division. Les équipes d'Ubisoft, à travers son réseau mondial de studios et de filiales de distribution, s'engagent à offrir aux joueurs des expériences de jeu originales et inoubliables sur l'ensemble des plateformes populaires, dont les consoles, mobiles, tablettes et PC. Pour l'exercice 2018-19, le net bookings d'Ubisoft s'est élevé à 2 029 millions d'euros. Pour plus d'informations, rendez-vous sur: www.ubisoftgroup.com.

© 2019 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are registered trademarks in the US and/or other countries.

ANNEXES

Définition des indicateurs financiers à caractère non strictement comptable

Le net bookings correspond au chiffre d'affaires historique (chiffre d'affaires excluant les impacts liés à l'application de la norme IFRS15)

Le résultat opérationnel non-IFRS, calculé sur la base du net bookings, correspond au résultat opérationnel sous déduction des éléments suivants :

- rémunérations payées en actions dans le cadre des plans d'attribution d'actions gratuite, plans d'épargne groupe et options de souscription et/ou d'achat d'actions ;
- dépréciation des actifs incorporels acquis à durée de vie indéfinie ;
- résultat non opérationnel lié à une restructuration dans l'organisation du groupe.